



M A D N E S S

Chara Juan

LA
TRAHISON DE L'ORACLE
EXTENSION

LA RÉALITÉ SE FRACTURE

« Votre sacrifice sera immortalisé quand je remonterai à la surface, s'exclame West d'une voix de dément. Ça y est... ça y est enfin ! Je suis libre ! »

Il se met à luire au même rythme que les murs de la pièce, puis disparaît, couche après couche, comme si une force invisible le pelait tel un oignon. D'abord, sa peau, puis ses muscles, ses organes, ses veines et ses artères. Et enfin, son squelette, son cerveau et son système nerveux se dissipent à leur tour. West s'est volatilisé.

« Je... je vous avais bien dit qu'on ne pouvait pas... lui faire confiance... » halète le docteur Asimov.

Il a à peine le temps de finir sa phrase que vous vous mettez à hurler. Tous, à l'unisson.

Vous avez la sensation que le monde implose et explose simultanément autour de vous. Il se déforme, se distord, se replie sur lui-même, révélant à chaque instant une nouvelle horreur qui menace de vous faire basculer dans la folie. Vous sentez les esprits de tous vos compagnons étroitement imbriqués au vôtre, et vous faites tout pour les retenir. Vous vous mettez à pleurer sans pouvoir vous en empêcher, et vous n'avez même pas besoin de regarder pour savoir que vos yeux laissent échapper des larmes de sang.

Un terrible hurlement jaillit du fond de votre gorge alors que votre âme lacérée vole en éclats. Vous tentez de vous accrocher à ce que vous êtes, aux fondements de votre identité, mais une force indicible vous entraîne inexorablement vers le haut. Vous avez entendu parler de gens qui racontent avoir quitté leur corps et s'être mis à flotter paisiblement au-dessus, mais l'expérience que vous vivez n'a rien à voir. La violence avec laquelle vous venez d'être arraché à votre enveloppe charnelle vous marque au fer rouge, et vous vous voyez, tremblant sur le sol et suppliant votre esprit de revenir. Vous ne demandez pas mieux que de

réintégrer votre corps, de ne faire plus qu'un de nouveau, mais c'est impossible. Quelque chose de terrible vous tient et refuse de vous lâcher.

Vous êtes violemment tiré vers l'arrière, comme si vous étiez subitement accroché à un point d'ancrage différent. Vous percevez d'autres consciences près de la vôtre, qui fusionnent avec vous puis s'éloignent de nouveau. Elles sont terrifiées, perdues, sans le moindre espoir. Tout comme vous.

Alors que de plus en plus d'âmes se mêlent à la vôtre, vous vous sentez partir. Vous nagez dans la plus totale des confusions. Un fatras de pensées, de peurs et d'émotions vous traverse, et leur nombre disperse votre identité, séparant ses composantes jusqu'à ce qu'elles soient irrémédiablement distinctes, telles l'huile et l'eau refusant de se mélanger. Vous avez beau lutter de toutes vos forces, vous ne parvenez pas à rester vous-même. Vous n'arrivez plus à vous souvenir où vous avez grandi, qui sont vos amis, quels sont vos plats préférés, ni même comment vous vous appelez.

Vous ne parvenez pas à retenir les fils de votre être, et vous poussez un petit cri de désespoir en sentant les derniers vous échapper. Mais si vous avez échoué à sauver votre conscience, peut-être vous est-il encore possible de vous enfuir. Vous vous débattez de toutes vos forces, cherchant désespérément une issue, jusqu'au moment où...

Vous existez de nouveau.

Tremblant de tous vos membres, vous vous mettez péniblement debout. Vous n'ouvrez pas les yeux, mais en avez-vous jamais eu ? Cela n'a pas d'importance, de toute façon. En dépit de vos paupières fermées, vous y voyez parfaitement. Et ce que vous avez devant vous est un univers étrange, de terreur pure et absolue.

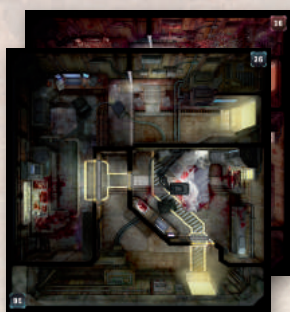
PRÉSENTATION DE L'EXTENSION

Vous vous réveillez dans un monde de cauchemar, né dans la souffrance et les tourments. Vous ne savez plus qui vous êtes, et vous ne parvenez pas à vous rappeler ce que vous faites ici. Tout ce que vous savez, c'est que vous devez absolument vous enfuir. Mais plus vous tentez d'échapper à cet endroit abominable, plus il vous apparaît clairement que cela pourrait bien s'avérer impossible. D'autres créatures évoluent avec vous dans cet univers, des êtres torturés et brutaux qui ne s'intéressent qu'à leur propre survie, ainsi que d'étranges entités qui ne semblent avoir qu'un seul et unique but : récolter votre matière grise. Sans oublier l'homme terrifiant en fauteuil roulant, qui ne fait qu'apparaître et disparaître et qui a sur les genoux un cerveau géant entouré d'une aura inquiétante. Il serait si facile de perdre la raison en ce lieu, et pourtant, c'est la seule chose qu'il vous reste, au sens propre. Bienvenue dans **La Trahison de l'Oracle**, une extension pour le jeu de plateau **Deep Madness**.

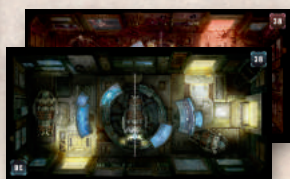
Cette extension comprend trois nouveaux scénarios qui pousseront vos investigateurs dans leurs derniers retranchements. Une nouvelle mécanique de jeu, les épreuves, les obligera en effet à aider cet univers abominable à leur corps défendant. Il est même possible que certains finissent sous le contrôle du créateur des lieux, le docteur William West, et qu'ils deviennent les pantins de ce cruel marionnettiste. Afin de contrer cette terrible menace, les investigateurs vont eux aussi pouvoir bénéficier d'une nouvelle mécanique : la fusion. Grâce à elle, ils pourront fusionner deux par deux afin de faire appel à des pouvoirs spéciaux qu'ils n'auraient jamais pu utiliser seuls. **La Trahison de l'Oracle** comprend deux nouveaux investigateurs, trois nouveaux types de monstres et un monstre épique inédit, le docteur William West, savant fou qui se prend pour Dieu, ce qui ajoute un total de 26 nouvelles figurines au jeu.



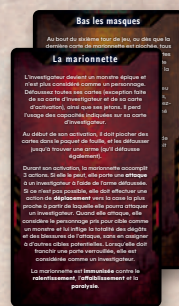
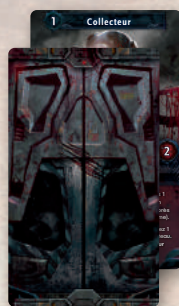
MATÉRIEL



5 tuiles (2 grandes, 3 petites)



5 cartes de monstre (3 normales, 1 épique, 1 spécifique à un chapitre)



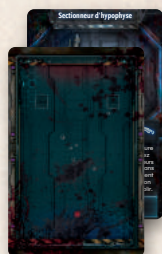
1 carte d'investigateur transformé en marionnette



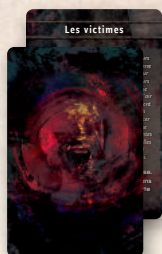
2 cartes d'investigateur



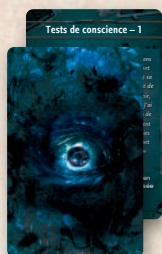
4 cartes de scénario



8 cartes de fouille



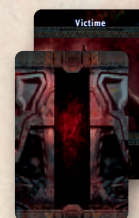
8 cartes de démente



20 cartes de conscience



5 cartes de salle



14 cartes de génération de monstres



2 cartes d'activation



6 cartes de volonté de West



15 cartes de victime



9 cartes de marionnette



8 cartes de fusion



6 mini-cards de barrière mentale



6 jetons de folie furieuse



3 jetons d'Hannah



8 jetons de génération de monstres/effet de corruption



8 jetons de domaine de West



2 jetons d'épreuve du docteur



9 jetons de cerveau (de 2 formes différentes)



18 jetons cérébraux

2 figurines d'investigateurs et 24 figurines de monstres



Clarence Branom



Hannah



12 Victimes



8 Collecteurs



3 Disséqués



Docteur William West



COMMENT UTILISER CETTE EXTENSION

Ce qui suit est spécialement conçu pour être joué dans les chapitres du recueil de scénarios de cette extension : les tuiles et cartes de salle, la carte du Docteur West spécifique au chapitre 3, la carte d'investigateur transformé en marionnette, les cartes de scénario, de volonté de West, de marionnette et de victime, les jetons cérébraux, d'épreuve du docteur et de cerveau, ainsi que les mini-cartes de barrière mentale.

En revanche, tout ce qui suit peut (sauf indication contraire) être utilisé dans n'importe quel chapitre de **Deep Madness** et ajouté au jeu de base

si vous le souhaitez : les cartes d'investigateur et d'activation, les monstres et leurs cartes de génération, les cartes de fouille, de démente et de conscience, et enfin, les jetons d'effet de corruption.

Les cartes de fusion servent dans la nouvelle mécanique de jeu présentée dans cette extension (voir « Cartes de fusion », page 6). Vous pouvez les utiliser dans n'importe quel chapitre du jeu, comme s'il s'agissait d'une règle optionnelle.

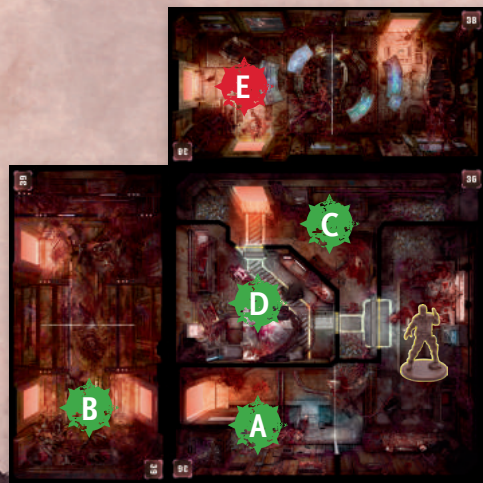
RÈGLES ADDITIONNELLES

La **Trahison de l'Oracle** apporte son lot de nouveautés à l'univers de **Deep Madness**. Cette partie du manuel détaille les nouvelles règles

nécessaires pour pouvoir jouer avec cette extension.

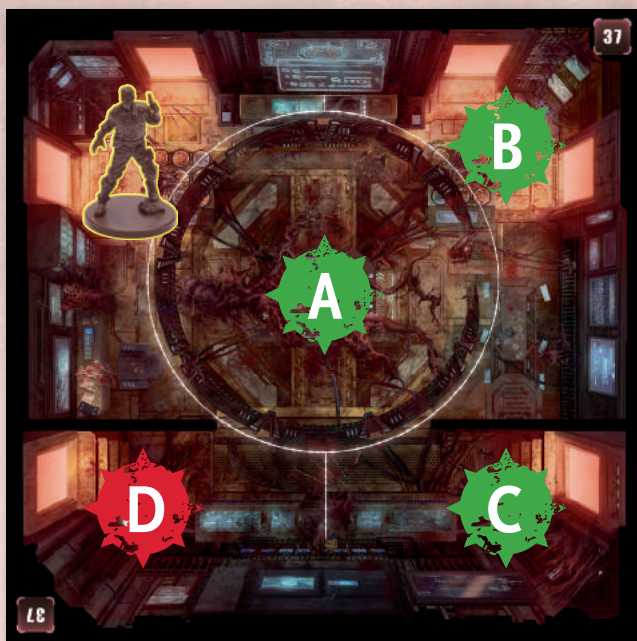
NOUVELLES TUILES

Champ de vision et distances pour la salle 36



- A. La case A fait partie du champ de vision de l'investigateur, et se trouve à une portée et une distance de 1 par rapport à ce dernier.
- B. La case B se trouve également dans son champ de vision, mais à une portée et une distance de 2.
- C. La case C est elle aussi dans le champ de vision de l'investigateur, et à une portée et une distance de 1.
- D. Il est possible de tracer une ligne droite ininterrompue entre l'investigateur et la case D ; celle-ci fait donc bien partie de son champ de vision. Notez toutefois qu'il lui faut passer par la case C pour l'atteindre ; la case D se trouve donc à une portée et une distance de 2 par rapport à lui.
- E. En revanche, il n'est pas possible de tracer une ligne droite non interrompue par un mur entre l'investigateur et la case E. Cette dernière n'est donc pas dans son champ de vision. Il peut toutefois la rejoindre en passant par la case C, ce qui la met à une distance de 2 par rapport à lui.

Champ de vision et distances pour la salle 37



- A. La case A fait partie du champ de vision de l'investigateur et se trouve à une portée et une distance de 1 par rapport à ce dernier.
- B. La case B est exactement dans le même cas de figure (dans le champ de vision de l'investigateur et à une portée et une distance de 1 par rapport à lui).
- C. Il est possible de tracer une ligne droite ininterrompue entre l'investigateur et la case C ; celle-ci se trouve donc bien dans son champ de vision, à une portée et une distance de 2.
- D. En revanche, la ligne tracée entre l'investigateur et la case D est interrompue par un mur. Cette case ne fait donc pas partie du champ de vision du personnage, qui peut toutefois la rejoindre en passant par la case A (ce qui la met à une distance de 2).

NOUVEAUX INVESTIGATEURS

CLARENCE BRANOM

Lorsque **Clarence Branom** utilise la seconde capacité de sa carte d'activation, il choisit un investigateur ; ce dernier gagne alors un jeton de folie furieuse (notez que **Clarence** peut se choisir lui-même). Le verso d'un jeton de folie furieuse est un jeton de démente, ce qui signifie que, quand l'investigateur décide d'utiliser ses jetons de folie furieuse, il les retourne et sa démente augmente d'autant.

HANNAH

Quand **Hannah** décide d'utiliser la première capacité de sa carte d'investigatrice, elle inflige aux monstres non épiques autant de dégâts supplémentaires qu'elle a posé de jetons d'Hannah sur leur carte (voir ci-dessous). Par exemple, si elle a posé 1 jeton d'Hannah sur la carte de Victime et 2 jetons d'Hannah sur la carte de Collecteur, elle peut infliger 1 point de dégâts supplémentaire à toutes les Victimes (et 2 points de dégâts supplémentaires à tous les Collecteurs) qu'elle prend pour cibles au cours de son action d'attaque.

La seconde capacité d'**Hannah** est liée à la première. Quand elle l'utilise, elle peut marquer plusieurs cartes de monstre en même temps à l'aide de ses jetons d'Hannah, sachant qu'elle a aussi la possibilité de poser plusieurs jetons sur la même carte. Chaque jeton d'Hannah a un effet différent, comme indiqué ci-dessous :



La valeur d'horreur de tous les monstres de ce type diminue de 1.



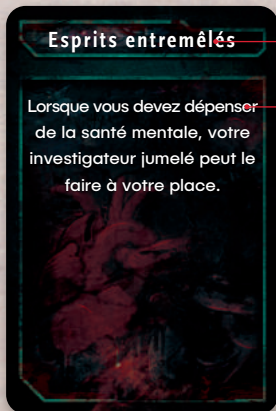
Les \leq de tous les monstres de ce type diminuent de 1.



La capacité de blocage de tous les monstres de ce type diminue de 1.



CARTES DE FUSION



→ Titre.

→ Description de l'effet.

Les cartes de fusion sont une nouvelle mécanique de jeu introduite dans cette extension. Si vous décidez de l'utiliser, chaque investigateur doit piocher une de ces cartes durant la deuxième étape de la mise en place. Elles confèrent des capacités pouvant être utilisées conjointement par deux personnages, celui qui se sert du pouvoir et celui que l'on appelle son investigateur jumelé, comme expliqué ci-dessous.

Votre **investigateur jumelé** est celui dont la carte d'activation est située juste à gauche de la vôtre sur la piste d'activation. Si votre personnage est placé tout au début de la piste d'activation, son investigateur jumelé est celui qui se trouve à l'extrémité droite de la piste d'activation.

Les cartes de fusion sont une règle optionnelle pouvant être utilisée dans n'importe quel chapitre de **Deep Madness**. Elles devraient rendre vos parties un peu plus faciles si vous trouvez un chapitre particulièrement ardu.

CONCEPTS IMPORTANTS

ACTIONS EN DEHORS DE LA PHASE D'ACTIVATION

Parfois, un investigateur peut effectuer des actions en dehors de sa phase d'activation normale. Lorsque cela se produit, les effets et capacités normalement disponibles lors de son activation ne peuvent pas être déclenchés ou utilisés. De plus, ces actions à part n'étant pas considérées comme ayant lieu dans le cadre de l'activation de l'investigateur, les effets qui se déclenchent au début ou à la fin de l'activation de ce dernier ne sont pas déclenchés non plus (effets de corruption, vérification de la jauge de noyade, etc.).

PLACER SUR LE PLATEAU


Si un effet vous indique de placer un monstre, un investigateur, un jeton ou autre sur le plateau (ou de le remettre en jeu) sans vous indiquer spécifiquement où il doit aller, procédez comme s'il s'agissait d'un monstre normal : consultez la carte posée au-dessus du paquet de cartes de corruption et placez la figurine ou l'effet sur la case de génération de monstres de la pièce indiquée. Une fois cela fait, prenez la carte de corruption et mettez-la en dessous du paquet.

NOUVEAUX EFFETS DE CORRUPTION



Quand un monstre se trouve sur cette case, sa résistance augmente de 1.



Quand un monstre se trouve sur cette case, ses  augmentent de 1.

CRÉDITS

Conception de l'extension : Roger Ho

Conception des scénarios : Chauncey et Cherry Li

Conception de l'histoire de Deep Madness : Roger Ho, Cherry Li, Byron Leavitt et Yichuan Wang

Écriture et rédaction : Byron Leavitt

Relecture : Vappingo, édition et relecture en ligne

Version française : Éric Holweck (traduction), Bérangère Holweck (relecture)

Conception graphique : Jia Dify, Weifeng et Chris Doughman

Illustration de couverture : Chang Yuan

Illustrations intérieures : Chang Yuan, Joseph Diaz et Guillem H. Pongiluppi de GhostSolid Studio, Mariusz Gandzel, DRock Art Studio et Night Watch Art Studio

Sculpteurs : Gael Goumon, Dennis Zarnowski et Long C

Responsable de production : Cherry Li

Testeurs : Kai Li, Xiang Gao, David Fang, Dora Zhou, Chao Ban, Xiaoyu Du, Yang Gao, Xu Zhang et Cheng Feng

© 2018 Diemension Games, Inc. Tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans la permission expresse du propriétaire. Deep Madness, La Trahison de l'Oracle et Diemension Games sont des marques commerciales de Diemension Games, Inc. Les éléments du jeu peuvent varier par rapport à ce qui est montré dans ce manuel. Fabriqué en Chine. CE PRODUIT N'EST PAS UN JOUET. DÉCONSEILLÉ POUR LES ENFANTS DE MOINS DE 14 ANS.



RECUEIL DE SCÉNARIOS

RÈGLES SPÉCIFIQUES AUX CHAPITRES DE L'EXTENSION

Dans les chapitres de cette extension, les investigateurs sont piégés dans un monde créé par l'esprit du docteur William West. Au fil des parties, il est possible que l'un des personnages tombe sous la coupe de West et devienne sa marionnette. Cet effet est représenté en jeu par une nouvelle mécanique, celle de l'investigateur transformé en marionnette,

qui nécessite le matériel suivant : les cartes de volonté de West, les cartes de marionnette, la carte d'investigateur transformé en marionnette, les cartes de scénario de type « L'épreuve du docteur », et les jetons d'épreuve du docteur.

MISE EN PLACE DE LA MÉCANIQUE DE MARIONNETTE DE WEST

Dans chaque chapitre de cette extension, une fois la mise en place classique terminée, procédez comme suit :

- Mélangez les six cartes de volonté de West et placez-en une, face visible, au-dessus de chaque carte d'activation sur la piste d'activation.



- Mélangez toutes les cartes de marionnette pour constituer un paquet et posez-le, face cachée, à côté du plateau.



- Placez la carte d'investigateur transformé en marionnette à côté du plateau, face « Bas les masques » visible. N'hésitez pas à la consulter pour tout ce qui concerne les règles ayant trait à la marionnette.



Face « Bas les masques » Face « La marionnette »

- Placez deux jetons d'épreuve du docteur au-dessus de la piste de corruption, au niveau du quatrième et du septième tours de jeu. Puis,

placez la carte de scénario « L'épreuve du docteur » correspondant au chapitre choisi à côté du plateau de jeu.



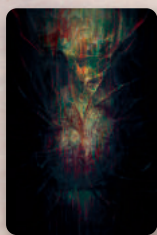
CARTES DE VOLONTÉ DE WEST ET CARTES DE MARIONNETTE



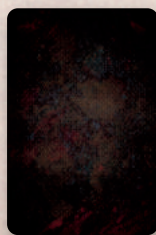
Titre.

Description de l'effet.

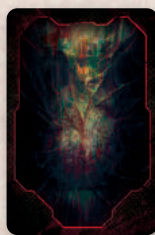
Chaque investigateur subit l'effet de la carte de volonté de West située au-dessus de sa carte d'activation. Cet effet indique quand l'investigateur doit piocher une carte de marionnette. Notez que les cartes de volonté de West restent à leur place lorsque l'ordre des cartes d'activation est changé pendant la phase de maintenance.



Carte de marionnette (face cachée)



Carte de marionnette (vierge)



Carte de marionnette (avec une image de West)

Quand un investigateur gagne une carte de marionnette, il pioche la première du paquet et la pose **face cachée** à côté de sa carte d'investigateur, **sans la regarder**.

Remarque : tant que le jeu ne vous dit pas de dévoiler vos cartes de marionnette, les joueurs n'ont **pas le droit** de retourner ou de regarder leurs cartes de marionnette (pas plus que celles restant dans le paquet, le cas échéant) pour quelque raison que ce soit.

À la fin du sixième tour de jeu de chaque chapitre, ou lorsque le paquet de cartes de marionnette est épuisé, tout le monde révèle sa ou ses carte(s) de marionnette. Une seule d'entre elles montre une image de West, toutes les autres sont vierges. L'investigateur qui retourne la carte montrant une image de West est la **marionnette**.

Si la marionnette n'est pas dévoilée à ce moment, par la suite, les investigateurs doivent retourner immédiatement chaque carte de marionnette qu'ils piochent. Si l'une d'elles montre l'image de West, l'investigateur qui l'a piochée est la marionnette.

En revanche, si l'identité de la marionnette est révélée, retirez toutes les cartes de volonté de West du jeu et placez la carte d'investigateur transformé en marionnette sur la carte d'investigateur du personnage contrôlé, face « La marionnette » visible.

Lorsque la marionnette est dévoilée, la tuer devient un objectif supplémentaire pour les autres investigateurs afin de remporter la partie.

Si jamais la marionnette ne fait pas son apparition avant que les investigateurs remplissent les conditions de victoire, ils remportent tout de même la partie sans avoir à la tuer.

LA MARIONNETTE

Le joueur ayant la carte « La marionnette » sur sa carte d'investigateur devient un **monstre épique** et n'est plus considéré comme un investigateur. À partir de ce moment, la marionnette est contrôlée par le jeu, et le joueur doit la jouer d'une manière extrêmement spécifique.

Pour commencer, la marionnette défausse toutes ses cartes (exception faite de sa carte d'investigateur et de sa carte d'activation), ainsi que ses jetons. Sur sa carte d'investigateur, seules deux valeurs comptent désormais : sa santé maximum et sa résistance. Le reste (capacités, etc.) n'existe plus.

Lorsque le jeton d'activation arrive sur la carte d'activation de la marionnette, celle-ci est activée comme n'importe quelle créature du jeu. Son activation se déroule comme suit :

- Au début de son activation, la marionnette pioche et défausse des cartes du paquet de cartes de fouille jusqu'à défausser une carte d'arme.
- Puis, elle effectue trois actions. Si cela est possible, elle doit porter une **attaque** contre un investigateur à l'aide de l'arme qu'elle vient de défausser. Si elle a le choix entre plusieurs cibles, elle attaque automatiquement l'investigateur le plus proche. Si deux personnages ou plus sont à égale distance d'elle, les joueurs décident lequel se fait attaquer. Lors de cette action, la marionnette considère l'investigateur pris pour cible comme un monstre et lui inflige la totalité des dégâts et des blessures de l'attaque, sans en assigner à d'autres cibles potentielles (si la carte d'arme indique que l'attaque touche plusieurs cibles, n'en tenez pas compte).
- Si la marionnette n'a pas la possibilité d'attaquer un investigateur à l'aide de l'arme défaussée, elle doit effectuer une action de **déplacement** vers la case la plus proche à partir de laquelle elle pourra attaquer un personnage. Si elle doit franchir une porte verrouillée, elle est traitée comme si elle était toujours un investigateur.

Remarque : la marionnette est **immunisée** contre les effets de **ralentissement**, **d'affaiblissement** et de **paralysie**.

L'ÉPREUVE DU DOCTEUR

Chaque chapitre de cette extension s'accompagne d'une carte de scénario de type « L'épreuve du docteur ». Elle détaille ce qui se produit si jamais les investigateurs ont trop de cartes de marionnette.

S'ils ont pioché un total de trois cartes de marionnette lorsque le quatrième tour de jeu commence, le premier effet de la carte doit être résolu. Et s'ils en ont un total de six au début du septième tour, le second effet de la carte se déclenche.

Posez les jetons d'épreuve du docteur au-dessus des deux tours en question sur la piste d'activation afin de ne pas oublier la carte de scénario.

REMPORTER LA PARTIE

Dans les trois chapitres de cette extension, tous les joueurs sont dans le même camp. Ils gagnent ou perdent ensemble. Les investigateurs **remportent** la partie si les conditions de victoire du chapitre joué sont remplies.

À l'inverse, ils **perdent** si l'une des conditions suivantes se réalise :

- Une condition de défaite du scénario choisi est remplie.
- Un investigateur se fait tuer.
- Le jeton de corruption atteint l'extrémité de la piste de corruption.
- Il ne reste plus aucun monstre dans la réserve (**en excluant** les monstres ayant une valeur d'horreur de 0, le cas échéant) quand il faut en faire apparaître d'autres sur le plateau.



CHAPITRE 1 – LA PRÉPARATION DES VICTIMES

Le monde se soulève et se fissure sous vos pieds, dans un bouillonnement de sang et de viscères qui se figent pour constituer un sol de chair fondue. Tout autour de vous s'étend un décor macabre constitué de substances composites répugnantes : d'immenses rochers coupants fusionnent avec des murs métalliques qui semblent respirer de concert avec les multiples couches de chair et de muscles qui adhèrent à leur surface. Des silhouettes humaines tentent désespérément de s'extraire de la surface visqueuse, comme le montrent les formes instantanément reconnaissables de torsos, bras et autres têtes que vous voyez apparaître et se débattre avant d'être à nouveau aspirées dans les profondeurs actives du sol.

Certains ont toutefois réussi à s'extirper de cette gangue vivante, et vous les voyez qui se tiennent difficilement debout, les jambes chancelantes. De longs gémissements d'angoisse s'échappent de leur bouche nouvellement créée, tandis que leur corps fait de muscles et de nerfs scintille dans la lueur indistincte. Une sensation vous traverse en voyant ces êtres incomplètement formés, et le seul nom que vous pouvez lui donner est dégoût. Mais en baissant les yeux, vous constatez avec horreur que vous êtes dans le même état qu'eux.

Les créatures se tournent vers vous, et vous apercevez quelque chose qui brille dans leur bouche et leurs orbites. Vous ignorez ce que sont ces lueurs, ces étincelles, mais elles vous attirent irrésistiblement. Vous en avez besoin. Pourquoi, vous n'en avez pas la moindre idée, mais vous comprenez instinctivement que c'est là que vous trouverez votre salut... ou quelque chose d'approchant. Ces individus vous regardent tous de la même manière, avec une faim dévorante dans les yeux. Ils avancent vers vous ou vers leurs congénères en titubant, les bras tendus.

Le monde tremble. Les ondes de choc qui traversent votre crâne sont telles que vous avez la sensation qu'il va exploser. Les autres créatures tombent à genoux en se tenant la tête à deux mains, et vous devez prendre sur vous pour ne pas les imiter. Ces vibrations s'accompagnent d'une compulsion qui vous transperce jusqu'au plus profond de votre être, vous hypnotise. Vous avez toutes les peines du monde à y résister.

Alors que les êtres pathétiques à genoux se tordent de douleur, ils émergent. Les nouveaux venus portent tous un casque métallique de forme ronde, agrémenté de petites plaques de verre derrière lesquelles brillent de vives lueurs jaunes. Ces casques

vous rappellent quelque chose, mais vous ne savez pas quoi au juste. Les mots casque de scaphandrier se gravent dans votre esprit, mais vous ignorez ce qu'ils signifient. Les inconnus ont dans les mains des outils impressionnants. Une fois encore, plusieurs termes vous viennent en tête : ciseaux ? Tenailles ? Non... cisailles. Oui, des cisailles. Ils ont aussi une sorte de bouteille dans le dos, ainsi qu'une tenue en toile épaisse. Un tablier ? Une combinaison de scaphandrier ?

Le premier approche de l'une des pitoyables créatures. Cette dernière tente de se relever, de s'enfuir, mais avant qu'elle n'en ait le temps, le nouveau venu brandit ses énormes cisailles et lui sectionne la tête d'un seul coup. Elle roule par terre alors que le corps s'effondre, pris de spasmes, et peut-être encore animé d'un semblant de vie.

Le scaphandrier plonge ses cisailles dans le sol de chair, faisant ainsi jaillir un geyser de fluide rouge. Puis il se penche, ramasse la tête de sa victime et la déchire en deux. Dans le crâne ouvert, les braises qui vous attirent vers la créature continuent de briller. Son tueur les ramasse et ouvre le plus grand panneau de verre de son casque. À l'intérieur, vous ne discernez ni tête, ni visage, rien que la lumière aveuglante. La chose enfourne les étincelles qu'elle vient de recueillir dans la masse brillante contenue dans son casque, puis elle referme la plaque de verre et se dirige vers sa prochaine victime.

Vous forçant à bouger, vous vous cachez afin d'échapper à la sinistre tournée des collecteurs, qui recueillent les braises dans le crâne des malheureux, laissant derrière eux une traînée de corps sans tête, et vous retenez votre respiration en réalisant qu'ils se rapprochent peu à peu de vous. Mais finalement, ils s'en vont, et vous vous retrouvez seul avec les cadavres frémissants.

En y regardant de plus près, vous remarquez qu'il reste encore un peu de leurs étincelles par terre et, sans réfléchir, vous vous précipitez pour vous en emparer. Les ramassant à pleines mains, vous les enfournez dans votre bouche grande ouverte, sans vous préoccuper de la matière grise réduite à l'état de pulpe que vous avalez avec. Aussitôt, le monde qui vous entoure vous semble un peu plus clair, un peu plus compréhensible. Il vous en faut davantage...

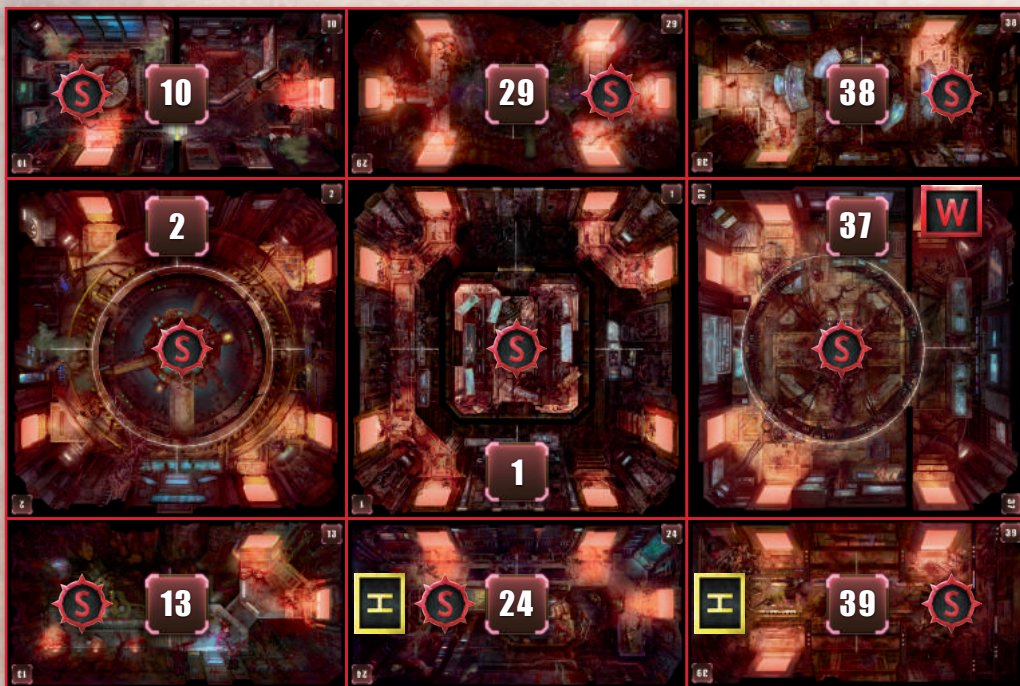
PRÉSENTATION DU CHAPITRE

Vous n'êtes plus que l'ombre de la personne que vous étiez autrefois. Vos souvenirs ont volé en éclats et des pans entiers de votre existence, ainsi que des fragments de votre âme, semblent avoir purement et simplement disparu. Vos compagnons et vous êtes les victimes du docteur William West, et cela est représenté par les cartes de victime, qui auront un impact extrêmement néfaste sur vous. Vous allez tous devoir tuer des Victimes pour faire apparaître votre conscience sur le plateau de jeu (sous la forme de jetons d'objectif), après quoi il vous faudra ingérer votre conscience

pour réparer votre âme et votre esprit fragmentés (ce qui fera disparaître les cartes de victime qui vous affectent). Si tous les investigateurs parviennent à se débarrasser de la totalité de leurs cartes de victime, la partie est gagnée. Mais prenez garde, car les Collecteurs rôdent et, du moment qu'ils peuvent continuer à récolter des âmes, ils se moquent bien s'ils prennent celles des Victimes ou celles des investigateurs. Et leurs cisailles sont tellement tranchantes qu'ils peuvent vous couper la tête d'un seul coup.

PLATEAU DE JEU

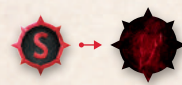
Assemblez le plateau de jeu comme suit :



Jeton de mur



Jeton de porte



Jeton de génération de monstres

Mélangez tous les jetons de corruption, puis piochez-en un aléatoirement pour chacune des cases de toutes les salles corrompues, à

l'exception de celles qui contiennent déjà un jeton de génération de monstres, et placez-les face visible sur le plateau.

CARTES DE CORRUPTION

Cartes de corruption : 1, 2, 10, 13, 24, 29, 37, 38, 39.



MISE EN PLACE SPÉCIALE

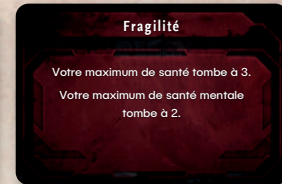
Avant de choisir les monstres lors de la troisième étape de la mise en place, placez la carte de Victime en première position sur la piste d'activation des monstres, et celle de Collecteur en sixième position. Puis, positionnez des cartes de monstre choisies au hasard aux emplacements restants, comme d'habitude. **Remarque :** n'ajoutez surtout **pas** les cartes de génération de Victimes ou de Collecteurs au paquet de génération de monstres.

Mélangez les quatre cartes de génération de Victimes pour constituer un paquet que vous placerez, face cachée, à côté du plateau.

Puis, mélangez toutes les cartes de victime. Chaque investigateur en pioche deux au hasard (**si vous jouez avec quatre investigateurs seulement**, chacun pioche trois cartes de victime au lieu de deux). Si jamais quelqu'un pioche deux fois la même carte, remettez la deuxième dans le paquet, remélangez-le et tirez une autre carte. Une fois cela fait, rangez les cartes de victime restantes dans la boîte de jeu. Elles ne seront pas utilisées de la partie.

Remettez ensuite à chaque investigateur trois jetons d'objectif de même couleur. Enfin, placez toutes les figurines des investigateurs, ainsi que deux Collecteurs, dans des salles différentes (en utilisant les cartes de génération de monstres afin de déterminer où les mettre).

Remarque : en plus de tout cela, effectuez également la mise en place nécessaire pour la **marionnette du docteur West** (voir page 7).



Carte de victime (face cachée, face visible)

PISTE DE CORRUPTION

Assemblez la piste de corruption comme suit :



• Effets de péril :



Durant la phase de génération de monstres de ce tour, utilisez les cartes de génération de Victimes au lieu des cartes de génération de monstres normales.



Aucun effet.



Placez deux Collecteurs dans des salles différentes.

RÈGLES SPÉCIALES

Les Collecteurs considèrent les Victimes comme des investigateurs. Si un Collecteur attaque un investigateur ayant une carte de victime, ce dernier est tué instantanément. De la même manière, s'il attaque une Victime, celle-ci est tuée aussitôt. Si cela se produit, l'effet spécial de l'attaque du Collecteur se déclenche.

Les Victimes considèrent les jetons d'objectif posés sur le plateau comme des investigateurs. Quand une Victime se retrouve sur la même case qu'un jeton d'objectif et un investigateur durant son action d'attaque, elle attaque en priorité le jeton d'objectif. Dans ce cas, l'investigateur dont le jeton est attaqué le retire du plateau et le récupère.

Collecteurs et Victimes ne peuvent subir des blessures que pendant les attaques des investigateurs. **Remarque :** si un investigateur a une carte de victime, il ne peut **pas** attaquer les Collecteurs. Quand une Victime est tuée par l'attaque d'un investigateur, placez un jeton de succès sur la

case où elle se trouvait. Par la suite, pendant son activation, un investigateur peut défausser un jeton de succès sur la même case que lui afin de placer un de ses jetons d'objectif sur le plateau (en utilisant le paquet de génération de monstres, comme s'il s'agissait d'une créature). Cela ne coûte aucune action. **Remarque :** un investigateur ne peut pas avoir plus de deux de ses jetons d'objectif sur le plateau en même temps.

Une fois par activation, un investigateur se trouvant sur la même case que l'un de ses jetons d'objectif peut le reprendre. Dans ce cas, il retire également l'une de ses cartes de victime du jeu. Cela ne coûte aucune action.

Quand un investigateur s'est débarrassé de toutes ses cartes de victime, retirez ses jetons d'objectif du jeu. **Remarque :** un investigateur n'ayant plus de cartes de victime ne peut pas interagir avec les jetons de succès se trouvant sur le plateau.



VICTOIRE

Toutes les cartes de victime des investigateurs ont été retirées du jeu. Si la marionnette a été dévoilée, elle doit également être tuée.

Baissant les yeux, vous voyez que vous commencez à ressembler à autre chose. Un... humain ? Oui, c'est le terme qui convient. Vous êtes de plus en plus... entier, comme si de nouvelles pièces du puzzle avaient rejoint le tout. Vous commencez même à vous souvenir de quelques bribes de ce qui vous est arrivé. Mais il reste encore des trous béants dans votre mémoire. Votre âme est comme un puits sans fond.

Vous réalisez également qu'il y a des fragments d'autres individus piégés en vous. Des tranches de vie qui vous hurlent de les libérer, mais vous ne savez pas comment faire. Peut-être pourriez-vous tous œuvrer ensemble pour devenir une personne à part entière ? Sauf que...

Pris d'une violente secousse, le monde qui vous entoure se déforme, et un cerveau colossal apparaît, flottant dans le vide. Sans savoir comment, vous comprenez que c'est lui qui a donné vie à tout cet univers et qui le définit. Mais ce n'est pas tout. Ce monde a été créé dans le seul but de nourrir cet encéphale, dont vous percevez que c'est celui d'un homme. Un individu abject qui est là, tout autour... et qui est aussi en vous.

« Il y en a un autre ici, » entendez-vous soudain, et la vision s'estompe.

Vous tournant vers la voix, vous voyez un homme avancer vers vous, son long manteau brun claquant derrière lui. Il vous saisit le bras.

« Je m'appelle John Murdock, fait-il. Savez-vous qui vous êtes ? »

Vous essayez de lui répondre, mais vos cordes vocales refusent d'obéir.

« Non, parvenez-vous enfin à dire. Juste quelques... bribes.

– La mémoire finira par vous revenir, vous assure John. Suivez-moi. Seul, vous n'avez aucune chance contre les collecteurs, et nous avons besoin de toute l'aide possible. »

Entendant un bruit, vous apercevez des gens derrière lui. Il vous semble en reconnaître certains.

« Il y a un homme dans ma tête, lui expliquez-vous.

– Ce monde, c'est le sien, répond John avec un sourire sans joie. Et vous n'êtes que de la nourriture à ses yeux. »

Sur ces mots, il fait volte-face et s'en va.



Mes expériences sont enfin terminées. Suite au contretemps causé par la manifestation de bathophobie, j'ai un instant craint que mes plans ne s'en relèvent pas. Mais en envoyant cette équipe d'enquêteurs, la corporation Leng a, sans le vouloir, servi mes intérêts (en même temps que les siens, quelque part) en me procurant la motivation nécessaire pour m'extirper totalement de l'existence corporelle. J'ai désormais atteint le but suprême après lequel l'Église de l'Aube dorée court depuis plus d'un siècle : je suis le premier Élu. Depuis que j'ai reçu l'illumination, j'ai un pouvoir quasi infini à ma disposition. Je peux créer ou détruire ce que je veux, et rien ni personne ne peut m'en empêcher. Je serai un dieu juste et bienveillant pour l'humanité, même si, bien sûr, il me faudra me montrer strict avec ceux qui me désobéissent.

À ce stade, la technologie ne m'est plus d'aucune utilité. Au lieu de cela, j'enferme ces pensées dans de petites bulles extradimensionnelles qui me seront accessibles à tout moment, à moi et à ceux qui les chercheraient activement. Les générations futures désireront forcément savoir comment leur dieu a vu le jour et comment j'ai vaincu le plus terrible des adversaires, la sphère. Je vais donc chroniquer mon périple pour la postérité.

Sachez ceci, mes adorateurs : la conscience est l'élément le plus basique du monde, mais c'est également le plus important.

C'est en effet elle qui crée l'existence matérielle et lui insuffle la vie. Je vous le demande donc : cette existence matérielle, quel est son but ? C'est la question à laquelle vous allez devoir répondre si vous voulez marcher dans mes pas.

- Docteur William West



CHAPITRE 2 – COLLECTE DE TISSUS

Vous êtes plusieurs dans le petit groupe de Murdock et, tout comme vous, les autres semblent être en train de se rappeler qui ils sont. Plusieurs vous sont familiers, mais pas au point de savoir si vous les connaissez ou non. Quant aux autres, ceux qui ont déjà repris leurs esprits, une chose est sûre : vous ne les avez jamais vus.

« Je suis le docteur Clarence Branom, explique l'un d'eux. Dans ma vie d'avant, j'étais psychanalyste et je soignais les gens souffrant de troubles mentaux. De là à penser qu'il est logique que je me retrouve dans un lieu aussi aberrant...

– Hannah, dit une petite fille d'une voix dénuée d'inflexion. Je crois bien que mon papa m'a abandonnée ici.

– Je... je jurerais m'appeler Samuel, hésite un Afro-Américain. Mais tous mes souvenirs sont si... fracturés que je ne suis plus sûr de rien.

– Je... je crois que moi, c'est Randi, fait la femme en plissant les yeux dans votre direction, à Samuel et à vous. J'ai l'impression de vous avoir déjà vus, tous les deux, mais je serais bien incapable de dire d'où je vous connais. Vous souvenez-vous de quoi que ce soit ? Savez-vous comment nous sommes arrivés ici ?

– Tout ce dont je me rappelle, c'est de m'être fait réduire en charpie, lui répondez-vous. Une terreur indicible, une souffrance indescriptible... et c'est tout. Tout le reste a... volé en éclats.

– Vos souvenirs finiront par revenir, vous assure le docteur Branom. Ce n'est qu'une question de temps. Laissez-vous la possibilité de redevenir qui vous étiez.

– Et comment on fait ? s'enquiert Randi.

– Vous n'êtes pas arrivés jusqu'ici en restant passifs, lui explique le docteur Branom avec un petit sourire. Si vous avez survécu, c'est parce que vous avez tout fait pour, que vous avez en quelque sorte... pris ce dont vous aviez besoin. Sinon, vous auriez été récoltés comme les autres. En fait, c'est parce que vous avez lutté que vous vous êtes retrouvés en ce lieu. »

« Les collecteurs reviennent ! siffle Murdock. Filons, vite ! »

Vous partez tous en courant dans ce monde de cauchemar. Tout autour de vous, vous entendez le pas lourd des collecteurs, ainsi que, de temps en temps, le bruit atroce de leurs cisailles rouillées qui se referment d'un coup sec, tranchant les chairs. Par moment, vous les voyez récupérer les braises dans le crâne de leurs victimes pour les enfourner avec avidité dans leur casque ouvert. Et puis, vous commencez à remarquer autre chose : d'étranges scènes de torture qui vous font davantage penser à des expériences médicales grotesques poussant l'horreur et la

dépravation à l'extrême.

Enfin, vous atteignez une salle. Là, un homme est sanglé à une table qui semble respirer au même rythme que lui. Divers tubes et instruments sont plantés dans sa chair. Il gémit, encore et encore, alors qu'un fluide étrange est injecté dans ses veines. Et puis, sans crier gare, son crâne explose et sa cervelle se répand dans toute la pièce. Horrifié, vous voyez les petits amas de matière grise par terre et sur la table enfler et se contracter tels autant de cœurs qui battent. Vous remarquez alors que le cobaye n'est pas seul. Tout autour de vous, d'autres malheureux sont eux aussi ligotés, et leurs geignements résonnent dans la salle. Et, comme pour le premier, eux aussi ont la tête qui éclate, les uns après les autres, comme des grains de raisin que l'on broie entre le pouce et l'index. Les murs et le plancher se retrouvent parsemés de débris de cerveau qui commencent à ramper les uns vers les autres tels des vers de terre.

« Oh, non ! s'exclame Murdock. On s'est trompés de chemin. »

Un homme apparaît dans une étrange lueur, son corps translucide se déformant comme l'image d'un vieux téléviseur mal réglé. Il ouvre les mains, et les bouts de cervelle sont attirés vers lui comme si ses paumes étaient des aimants extrêmement puissants.

« Qui est-ce ? demandez-vous d'un murmure, en tentant de masquer la crainte que vous inspire l'apparition.

– Le docteur West en personne, répond Branom. Ou du moins, quelque chose qui lui ressemble. »

Le nouveau venu s'assied dans un fauteuil roulant. Un plateau se matérialise sur ses genoux et un énorme cerveau se forme dessus. C'est lui qui aspire toute la matière grise et, ce faisant, ses pulsations gagnent en intensité, tout comme l'énergie malfaisante qu'il émet.

Les collecteurs entrent dans la pièce derrière West, cisailles brandies.

« Est-ce qu'ils vont... commence Randi.

– Non, fait Hannah. C'est bien pire que tout ce que vous pouvez imaginer. »

Les nouveaux venus laissent tomber leurs outils et se rassemblent autour du fauteuil roulant. Puis, ils ouvrent leur casque, et tout le feu liquide qu'ils ont récolté s'en échappe, pour être absorbé par West et le cerveau.

Une fois leur casque vide, les collecteurs en referment le hublot. Puis, ils se baissent, ramassent leurs énormes cisailles et se tourment vers vous.

PRÉSENTATION DU CHAPITRE

Vous n'auriez pas dû venir ici. Vous avez déjà vu un cerveau monstrueux, et maintenant, vous sentez que d'autres sont en train de se matérialiser tout autour de vous. Ils battent tous au même rythme, et leur cadence résonne sous votre crâne tel un déferlement d'énergie impie. Et ils ont faim. Les Collecteurs s'affairent, récoltant le plus de têtes possible pour nourrir les cerveaux, et ils ne font pas la différence

entre les investigateurs et les Victimes. De prime abord, il semble n'y avoir nulle part où s'enfuir, mais il existe des endroits secrets et invisibles dans ce monde, cachés par les pulsations des cerveaux. Vous allez devoir affaiblir ces derniers pour pouvoir découvrir ces zones qu'ils cachent, et ce n'est que quand vous les aurez toutes trouvées que vous pourrez vous échapper.



PLATEAU DE JEU

Assemblez le plateau de jeu comme suit :



Jeton de génération de monstres



Jetons de cerveau



Mini-cartes de barrière mentale (face cachée)

Jetons de cerveau : placez 6 jetons de succès sur chacun des jetons de cerveau posés sur le plateau.

Mélangez tous les jetons de corruption, puis piochez-en un aléatoirement pour chacune des cases de toutes les salles corrompues, à l'exception de celles qui contiennent déjà un jeton de génération de monstres, et placez-les face visible sur le plateau.



CARTES DE CORRUPTION

Cartes de corruption : 5, 9, 13, 18, 19, 20, 21, 23, 27, 36, 37, 38, 40.

MISE EN PLACE SPÉCIALE

Une fois les investigateurs choisis durant la deuxième étape de la mise en place, chacun pose la figurine de son personnage sur une des deux cases indiquant « **Point de départ** » sur le plan ci-dessus.

Avant de choisir les monstres lors de la troisième étape de la mise en place, placez la carte de Collecteur en première position sur la piste d'activation des monstres, et celle de Victime en deuxième position. Puis, positionnez des cartes de monstre choisies au hasard aux emplacements restants, comme d'habitude. **Remarque** : n'ajoutez surtout **pas** les cartes de génération de Victimes ou de Collecteurs au paquet de génération de monstres.

Mélangez les quatre cartes de génération de Victimes pour constituer un paquet que vous placerez, face cachée, à côté du plateau.

Insérez les six jetons de cerveau avec un côté plat dans autant de socles de figurines de Collecteurs, puis placez celles-ci dans la réserve de

monstres. Vous pouvez ranger les deux figurines de Collecteurs restantes dans la boîte ; elles ne seront pas utilisées au cours de ce chapitre.



Jetons de cerveau avec un côté plat

Remarque : lorsque vous préparez le paquet de cartes de démence, n'y ajoutez surtout **pas** la carte « Collecte d'âmes ».

Remarque : en plus de tout cela, effectuez également la mise en place nécessaire pour la **marionnette du docteur West** (voir page 7).

PISTE DE CORRUPTION

Assemblez la piste de corruption comme suit :



• Effets de péril :



Durant la phase de génération de monstres de ce tour, utilisez les cartes de génération de Victimes au lieu des cartes de génération de monstres normales.



Aucun effet.

RÈGLES SPÉCIALES

ACTIONS D'INVESTIGATION →

Lorsqu'il n'y a pas de jeton de succès sur un jeton de cerveau, les investigateurs se trouvant sur la même case qu'une mini-carte de barrière mentale ayant le même numéro peuvent accomplir l'action

spéciale suivante : « **Investigation** : retournez la mini-carte de barrière mentale sur votre case, puis placez immédiatement 6 jetons de succès sur le jeton de cerveau ayant le même numéro. »



Mini-carte de barrière mentale (face cachée et face visible) et jeton de cerveau ayant le même numéro.

Au début de chaque tour de jeu, placez sur le plateau trois Collecteurs ayant un jeton de numéro différent sur leur socle. Mettez-les en jeu dans l'ordre et dans des salles différentes. Si jamais il ne reste plus de Collecteurs ayant un numéro donné dans la réserve de monstres, ne le remplacez **pas** par une autre créature (par exemple, s'il ne reste plus de Collecteur ayant le numéro 2 sur son socle, faites juste apparaître deux Collecteurs à ce tour-là, un avec le numéro 1, l'autre avec le numéro 3).

Les Collecteurs considèrent les Victimes comme des investigateurs. Si l'un d'eux attaque une Victime, celle-ci est tuée instantanément. Si cela se produit, l'effet spécial de l'attaque du Collecteur se déclenche.

Remarque : Collecteurs et Victimes ne peuvent subir des blessures que pendant les attaques des investigateurs.

Les jetons de cerveau posés sur le plateau sont considérés comme des monstres par les investigateurs. Ils ne peuvent pas bouger, pour quelque raison que ce soit. Un jeton de cerveau ne peut subir des blessures que pendant les attaques des investigateurs. Lorsque cela se produit, ne lui ajoutez pas de jetons de blessures ; défaussez simplement des jetons de succès placés dessus (un par blessure).

VICTOIRE

Toutes les mini-cartes de barrière mentale ont été retournées et sont désormais face visible. Si la marionnette a été dévoilée, elle doit également être tuée.

L'homme à l'image brouillée par des parasites réapparaît et ouvre une porte qui n'était pas là auparavant. Puis, il vous lance un regard, à vos amis et à vous, comme s'il se demandait si vous méritez ou non son intérêt. Visiblement, le non l'emporte, à voir le dédain avec lequel il vous tourne le dos avant de franchir le seuil.

« Voilà notre chance ! s'exclame Murdock. Nous allons enfin pouvoir découvrir de quoi il retourne ! »

– J'ai peur, monsieur Murdock, pleurniche Hannah. Ne nous forcez pas à entrer là-dedans.

– La petite a raison, renchérit le docteur Branom. Impossible de savoir ce qu'il y a de l'autre côté de cette porte.

– Vous tenez vraiment à rester dans cet enfer jusqu'à la fin de votre misérable existence, qui ne manquera pas d'être extrêmement courte ? s'emporte Murdock. Parce que moi, j'ai la ferme intention d'obtenir des réponses à mes questions. »

Sur ces mots, il se précipite vers le battant qui se ferme lentement. Après un regard à Randi et à Samuel, vous faites comme lui, tous les trois. Et finalement, même Hannah et Branom vous suivent, à contrecœur.

Vous entrez dans une pièce qui ressemble à une salle à manger plutôt luxueuse. Une table basse en granit fait face à un canapé en cuir entouré de deux guéridons ornés de photos de famille disposées avec soin. Stupéfaits, vous entrez tous dans la salle. Hannah avance vers les clichés encadrés, intriguée, et vous l'entendez pousser un petit cri.

« Qu'y a-t-il, ma chérie ? s'enquiert Randi en posant la main sur l'épaule de la fillette.

– C'est... c'est moi ! » s'écrie Hannah en brandissant l'un des cadres.

Soudain, le fond de la pièce change. Ce qui était jusque-là une cuisine américaine est devenu une salle d'opération obscure. Une table trône en son centre, subitement éclairée par de vives lumières. L'homme qui est allongé dessus découpe un à un ses propres membres.

« Je dois reprendre le contrôle, l'entendez-vous marmonner. Imposer ma volonté à cette chose. Il le faut ! Pour elle... »

Quand le dernier jeton de succès est défaussé lors de l'attaque d'un investigateur, le jeton de cerveau n'est pas retiré du plateau. Au lieu de cela, l'investigateur gagne un jeton cérébral ayant le même numéro.

Remarque : les investigateurs ayant un jeton cérébral ne peuvent **pas** attaquer le jeton de cerveau portant le même numéro.

Un jeton cérébral ressemble exactement au jeton de cerveau ayant le même numéro que lui, il est juste un peu plus petit.



Jetons de cerveau Jetons cérébral

Ni les investigateurs ni les monstres ne peuvent franchir les mini-cartes de barrière mentale (qu'elles soient face visible ou face cachée), et ce pour quelque raison que ce soit.

Un geyser de sang jaillit à chaque nouvelle mutilation qu'il s'inflige.

Le cerveau descend du plafond, dans un kaléidoscope de couleurs malsaines.

« Qu'est-ce que vous regardez ? crie l'encéphale dans votre direction. Qu'est-ce que vous regardez ? »

Vous vous mettez tous à hurler de douleur en sentant qu'il commence à vous dévorer.



Pourquoi est-ce que j'essaie encore de vaincre la sphère ? Je me suis libéré de tout carcan physique, et j'ai enfin atteint l'illumination que je recherchais. Alors, qu'est-ce qui m'empêche de quitter cet endroit ? De tuer mon dragon personnel ?

Ma confusion est grande, je le sens. Le passé continue de me hanter, ainsi que mes erreurs. Je me souviens de ma fille. C'est comme si elle était là, à mes côtés, alors que je sais bien que c'est impossible. Partout où je vais, je suis pourchassé par les souvenirs des consciences qui ont rendu mon éveil possible, ainsi que par les amis et ennemis que j'ai croisés sur mon chemin. Sans compter les formes monstrueuses qui font désormais partie intégrante de moi, et les ombres hideuses qu'elles laissent derrière elles...

Qu'est-ce que l'illumination, la vraie ? Car une chose est sûre, elle ne ressemble en rien à ce que j'imaginai. Comment aurais-je pu me douter que le fait de me détacher de mon corps affecterait mon esprit de la sorte ? C'est comme si j'avais perdu tous mes repères... Comment puis-je encore me convaincre que je suis à la recherche de la vérité si j'évolue dans un monde où plus rien n'a de sens ? Est-il possible de créer notre propre réalité ? De faire naître un univers correspondant à nos désirs ? Ou bien sommes-nous pris au piège à tout jamais dans une immense farce cosmique, condamnés à jouer le rôle qui nous a été assigné par des esprits supérieurs ?

- Docteur William West



CHAPITRE 3 – LOBOTOMIE

Vous sentez que le cerveau vous dissèque, morceau par morceau, alors que l'homme allongé sur la table (le docteur West ?) continue de s'automutiler. Un concert de hurlements résonne autour de vous, mais vous seriez bien incapable de dire s'ils proviennent de vos compagnons, de vous, de l'homme qui se découpe avec acharnement, ou du cerveau. De vous tous en même temps, peut-être ?

Derrière vous, la salle à manger est dévastée par une violence inouïe. Les fenêtres volent en éclats, les lattes de bois explosent les unes après les autres. Par-delà la déchirure béante qui se forme, vous apercevez le monde cauchemardesque que vous venez juste de quitter, ainsi que plusieurs de ses occupants, dont le nombre ne cesse d'enfler. Il y a là des victimes sans tête, des collecteurs en combinaison de scaphandrier, et des monstres qui semblent constitués de membres de taille et de forme différentes, cousus sur un tronc commun. Le résultat des expériences démentes auxquelles vous avez assisté ?

Les créatures mutantes entrent dans la pièce, ivres de colère, et sans attendre, elles se précipitent sur vous. Vous vous préparez au choc, persuadé que leurs griffes et leurs crocs vont vous déchiqueter en un instant, mais à votre grande surprise, elles passent à côté de vous sans s'arrêter. Poussant de terribles cris de rage, elles se jettent sur le cerveau. Le plaquant au sol, elles le lacèrent, le dévorent, se repaissant à pleines dents de la matière grise qui le constitue.

L'homme sur la table se met à pleurer alors qu'il finit de se scier le bras.

« Je t'ai créé avec amour, geint-il. J'ai mis une partie de moi en toi, et c'est comme ça que tu me remercies ? Pourquoi ? C'est ma colère que tu veux ? Puisque c'est comme ça, tu vas l'avoir ! »

La salle et l'univers dément qui l'entoure sont secoués avec violence, tandis qu'au-dessus de vos têtes, le ciel devient rouge sang.

Les collecteurs avancent de leur démarche titubante. L'un d'eux tranche la tête d'un monstre recousu, tandis qu'un deuxième plante un grappin à trois branches dans le corps d'un autre agresseur du cerveau. Mais le troisième se tourne vers l'homme allongé sur la table.

« Attends ! proteste le docteur West. Qu'est-ce qui te prend ? Je suis ton maître ! »

Brandissant ses énormes cisailles, le scaphandrier lui sectionne la tête d'un seul coup.

Le monde tremble de nouveau. Cette fois, le plafond de la salle et le ciel écarlate sur lequel il débouche se crèvent tel l'abdomen boursouflé d'une carcasse morte depuis longtemps. Au-delà, il

n'y a que les ténèbres bouillonnantes.

William apparaît de nouveau en dehors de la pièce, son image tremblotant alors qu'il regarde ce qui se passe depuis son fauteuil roulant. Il caresse d'une manière possessive le cerveau posé sur son plateau tandis que celui que les créatures disséquées sont en train de détruire disparaît subitement. Les monstres regardent tout autour d'eux, incapables de comprendre ce qui vient de se passer. Puis, voyant West dans son fauteuil, ils se jettent sur lui en hurlant.

William rugit, les yeux incandescents, et l'intense lumière qui jaillit de sa bouche carbonise la plupart des créatures.

« Il faut y aller, là ! dit Murdock.

– Regardez, une issue ! » s'écrie Hannah en tendant le doigt.

Un vortex menaçant est apparu sur la gauche de West, et ce dernier reste là, comme pour mieux vous défier de l'emprunter.

« On ne peut quand même pas prendre le risque, si ? proteste le docteur Branom. On ne sait même pas où ça mène ! »

Avant que qui que ce soit ait le temps de faire le moindre geste, le tourbillon rapetisse jusqu'à disparaître.

« Bon, voilà qui règle la question, commentez-vous.

– Attendez ! Regardez ! » s'exclame Randi.

Une autre créature disséquée attaque le docteur, en le frappant à l'aide d'un bras qui ressemble plus à une lame de scie. Et alors que l'attention de William se porte sur son agresseur, un nouveau vortex s'ouvre, sur sa droite, cette fois.

« Je crois que nous avons notre réponse, » lâche Murdock.

Contournant les gravats qui jonchent le sol de la salle à manger, vous retournez vers l'enfer vivant.

« Monsieur Murdock, dit soudain West en incinérant son adversaire. Docteur Clarence Branom. Les enquêteurs de Leng. Et... Hannah. Mon Hannah. Je me souviens de vous tous. Vous croyez agir de votre propre chef ? Avoir la possibilité de faire ce que vous voulez ? Vous m'appartenez, tous autant que vous êtes. Vous faites partie intégrante de moi. Aucun d'entre vous n'existerait sans moi. Je suis la somme de toute chose. Vous n'êtes que des manifestations de mon esprit.

– Mon cher docteur West, j'ai bien peur que vous n'ayez de fortes tendances schizophrènes, réplique le docteur Branom. Sans même parler de votre mégalomanie. »

William West part d'un grand rire de dément. Et, comme s'il n'attendait que cela, le monde qui l'entoure semble entrer en éruption, projetant vers les cieus des geysers de sang, de chair et de feu.

PRÉSENTATION DU CHAPITRE

Vous avez enfin trouvé le docteur William West. Ou du moins, l'un de ses aspects. Et à en juger par son changement d'apparence, ce monde est devenu plus horrible et instable que jamais. La puissance maléfique de West se manifeste autour de lui sous forme de domaines, et d'autres cerveaux géants apparaissent dans des bulles de conscience afin de tuer les Disséqués, qui cherchent à se venger du docteur. Vous avez eu un aperçu du passé atroce de West, et vous avez même vu ce qu'il y avait dans son âme noire. Mais si vous voulez vous échapper du monde de

cauchemar créé par son esprit, vous allez devoir détruire sa conscience. Attaquez les cerveaux éparpillés un peu partout et, ce faisant, libérez les Disséqués afin qu'ils puissent s'en prendre à l'avatar de West. Quand un Disséqué arrive sur la case du docteur, le traumatisme ressenti par ce dernier fait disparaître l'un des cerveaux. Peut-être est-ce ainsi que vous trouverez le salut. Mais les Disséqués parviendront-ils à détruire suffisamment de cerveaux avant que West ne vous oblitère totalement ?



PLATEAU DE JEU

Assemblez le plateau de jeu comme suit :



Mélangez tous les jetons de corruption, puis piochez-en un aléatoirement pour chacune des cases de toutes les salles corrompues, à

l'exception de celles qui contiennent déjà un jeton de génération de monstres, et placez-les face visible sur le plateau.



CARTES DE CORRUPTION

Cartes de corruption : 1, 5, 7, 8, 9, 13, 18, 19, 20, 21, 23, 27, 36, 37, 38, 40.

MISE EN PLACE SPÉCIALE

Une fois les investigateurs choisis durant la deuxième étape de la mise en place, chacun pose la figurine de son personnage sur une des deux cases indiquant « **Point de départ** » sur le plan ci-dessus.

Lorsque vous choisissez les monstres lors de la troisième étape de la mise en place, piochez aléatoirement quatre cartes de monstre non épique. Puis, mélangez-les avec la carte de Collecteur et celle de Victime, et servez-vous de ces six cartes pour créer votre piste d'activation en les disposant au hasard. **Remarque** : les Disséqués et les monstres épiques ne peuvent **pas** être utilisés dans ce chapitre.

Après avoir choisi les monstres, ajoutez la carte du Docteur West spécifique à ce chapitre tout à la fin de la piste d'activation, et placez la carte de scénario « Le domaine de West » juste en dessous. **Remarque** : n'ajoutez surtout **pas** les cartes de génération du Docteur West au

paquet de génération de monstres.

Placez la figurine de West sur la case indiquant « **Docteur West** ».

Prenez trois jetons de cerveau avec un côté plat ayant des numéros différents et insérez-les dans les socles des figurines de Disséqués. Puis, placez ces figurines comme indiqué sur le plan. Vous pouvez ranger les jetons de cerveau avec un côté plat restants dans la boîte ; ils ne seront pas utilisés au cours de la partie.

Remarque : lorsque vous préparez le paquet de cartes de démente, n'y ajoutez surtout **pas** la carte « Vivisection ».

Remarque : en plus de tout cela, effectuez également la mise en place nécessaire pour la **marionnette du docteur West** (voir page 7).

PISTE DE CORRUPTION

Assemblez la piste de corruption comme suit :



• Effets de péril :



Aucun effet.



Faites apparaître un domaine de West sur la case où se trouve le Docteur West.

RÈGLES SPÉCIALES

ACTIONS D'INVESTIGATION →

Investigation : choisissez un domaine de West et activez-le immédiatement (une fois). Au cours de cette activation, il se

déplace de 1 case vers vous, plutôt que vers le Disséqué le plus proche.

Les mini-cartes de barrière mentale sont considérées comme des portes normales.

Au début de chaque tour de jeu, remettez en jeu les jetons de cerveau retirés au tour précédent, dans l'ordre (le 1 avant le 2, etc.). Utilisez pour cela les cartes de corruption comme pour placer des monstres, sachant que les jetons de cerveau apparaissent dans des salles différentes. **Remarque** : seuls les trois jetons de cerveau octogonaux doivent être placés sur le plateau.



Ces jetons de cerveau sont considérés comme des monstres (4 de santé max) par les investigateurs, et ils ne peuvent pas être déplacés, pour quelque raison que ce soit. Ils ne peuvent subir des blessures que durant les attaques des investigateurs. **Remarque** : un investigateur ne peut attaquer qu'un seul jeton de cerveau par tour.

Quand un jeton de cerveau se fait tuer, retirez-le du plateau. À ce moment, le Disséqué ayant le même numéro sur son socle se déplace de 1 case en direction du Docteur West. Si cela lui permet de se retrouver sur la case de West, retirez du jeu le Disséqué et le jeton de cerveau portant le même numéro.



Remarque : les Disséqués ne sont pas des monstres dans ce chapitre. Ils ne sont pas affectés par les portes verrouillées.

West est activé après le dernier monstre de la piste d'activation, et ses domaines sont activés juste après lui (les joueurs décident dans quel ordre).

Si le Docteur West avance sur une case où se trouve un Disséqué, ce dernier meurt immédiatement. De même, un Disséqué meurt aussitôt

DÉFAITE

Un Disséqué se fait tuer.

VICTOIRE

Les trois jetons de cerveau ont été retirés du jeu. Si la marionnette a été dévoilée, elle doit également être tuée.

Tout s'effondre autour de vous. Les viscères animés de pulsations, les victimes, les collecteurs et les disséqués, tous tombent dans un abîme sans fond. West a encore disparu, mais cette fois, quelque chose vous dit que c'est pour de bon.

À quelques mètres de vous, Murdock et le docteur Branom se trouvent sur une île de métal et de chair qui s'éloigne lentement dans l'obscurité. Devant eux, un vortex leur offre un peu de lumière.

« On se reverra peut-être de l'autre côté, lâche Murdock, fataliste.

– On l'espère, John ! » lui crie Samuel.

Murdock hoche la tête à votre intention, puis il se jette dans le tourbillon. Le docteur Branom lui emboîte le pas avec un petit sourire désabusé.

« J'ai peur, dit Hannah. Et s'il n'y avait rien de l'autre côté ? Si on ne faisait que... disparaître ?

– Nous devons prendre le risque, ma chérie, répond Randi en passant le bras autour des épaules de la fillette pour la rassurer. Nous ne pouvons pas rester ici.

– Bon, quand faut y aller, faut y aller, dit Samuel en traversant à son tour la trombe.

– Je reste tout près de toi, Hannah, murmure Randi. Tout va bien se passer, tu verras. »

À leur tour, toutes deux entrent dans le vortex d'énergie. Et, avec un ultime regard vers le monde qui se volatilise autour de vous, vous les imitez.

Vous vous retrouvez dans un tourbillon psychédélique qui vous secoue en tout sens. Vers le haut, le bas, tout en vous projetant vers l'avant. Vous vous débattez de plus belle pour lui échapper et, au bout de quelques secondes qui vous paraissent une éternité...

Vous réussissez.

Vous vous voyez en dessous de vous, mais quelque chose cloche. Vous ne parvenez pas à rentrer dans votre corps. C'est comme s'il avait guéri de ses blessures, et que cela avait du même coup refermé la seule possibilité pour vous de réintégrer votre enveloppe de chair. Vous poussez de toutes vos forces contre cette membrane invisible alors que votre être continue d'errer dans les brumes du néant, au milieu des éclats morcelés d'une réalité préalable qui n'a plus lieu d'être. Mais c'est sans espoir, vous n'y arrivez pas. Vous ne pouvez plus...

Tout commence à se dissiper autour de vous. Ce corps que vous

s'il se retrouve sur la même case qu'un domaine de West. Enfin, un investigateur se trouvant sur la même case que West meurt lui aussi instantanément.

Une fois que tous les domaines de West sont sur le plateau, ignorez l'effet de la carte de West demandant d'en mettre d'autres en jeu.

avez devant les yeux vous semble de plus en plus étranger, jusqu'au moment où vous ne parvenez plus à le reconnaître. Vous cherchez désespérément une issue, un refuge, en vain. Et alors que votre univers n'est plus que ténèbres, vous sentez votre être se disperser, lui aussi. Tout doucement, telle une nappe de pétrole flottant à la surface des flots. Et puis, il n'y a plus rien.



Je dérive dans une mer de conscience. Je suis perdu, totalement et irrémédiablement. La connexion qui me liait au système de confinement et à son réseau neuronal a été coupée. Je... je crois que la sphère a fini par m'engloutir.

Qu'est-ce qui me pousse à poursuivre ce journal ? À tenter de communiquer avec le monde extérieur ? La force de l'habitude, probablement. Ainsi, peut-être, qu'un espoir impossible que quelqu'un le trouvera. Me trouvera, moi. Même si je sais que cette chance est proche du zéro absolu.

Est-ce si récemment que j'ai cru être devenu un dieu ? Que ma chute a été rapide... et violente. Même si, au bout du compte, je peux affirmer que la partie scientifique de mon entreprise aura été un succès. C'est déjà quelque chose, non ?

Le temps n'existe pas en ce lieu. L'espace non plus, d'ailleurs. Il n'y a que l'éternité qui percute l'infini, encore et encore, avec une violence sans nom. Je ne sais plus rien. Mon être se morcelle, et je sens des parties de moi qui s'éloignent vers d'autres réalités. Je me demande si ce n'est pas ce que la sphère cherche depuis le début... me voir errer jusqu'à la fin des temps sur l'océan sans limites du néant.

Ceci sera mon dernier rapport. Je... je ne me souviens plus... à qui je dois l'envoyer...

- Docteur

DM-KS016F

